

テーマ 「豊かな学びを創造する ～ICT活用の実践～」

1 テーマ設定の理由

美術科では、人が心豊かに生きていくうえで必要な美の心、情操や感性・美意識など心的要素の豊かさを図るとともに、普段の生活の中で新しいものや美しく心豊かなものを発想し、それを色や形に表現したり環境をより美しく構成したりする造形感覚・能力を育てていきたい。鑑賞教育では、自国や海外諸国の民族独自の美術文化や個人の芸術のよさを味わったり、理解する能力などを育てる教育も充実させていきたいと考えている。

昨今の状況では、日常の生活の中で感動体験が少なく、自ら創造する力が不足している生徒がみられる。このような状況を改善するには、どのような授業の展開が必要なのか追求する為、このテーマを設定した。

2. 本年度の研究について

私たちは研究主題に掲げた「豊かな学び」を「個性を拓く学び」「社会につなぐ学び」「世界と結ぶ学び」の3つの視点にあてて考えていくことにした。美術科では次のとおりに定義した。

① 個性を拓く学び

美術の授業で基礎的な美術の表現技法を習得し、表現や鑑賞に親しむことで、美を感じ取り、美術を愛好する心情や豊かな心の基となる感性・美意識・感動など豊かな感情・心の感受力などを培う。このことで、自分の思いや、考えを豊かに表現する力がつき、個性を拓く学びにつながると考える。

② 社会につなぐ学び

普段の生活の中で絵を描いたりものをつくったりして美術に親しむことや、色と形でわかりやすくスケッチや図や立体に表したりして伝え、共通に理解しあう能力、新しいもの・楽しいものなどを豊かに想像・発想し、それを形に表し、学校で、あるいは社会で発表する、造形表現力や発信力の基礎的能力を身に付ける学び。

③ 世界に拓く学び

鑑賞を中心として、日本の伝統美や継承の美など自国文化を理解する。また、海外諸国の美術作品や文化遺産としての芸術等を鑑賞し、美の歴史や文化、暮らしや生き方と美術のかかわりの理解楽しみ、味わい、よさや特質などを感じ取り、理解し、発信する基礎的な能力を培う学び。

・豊かな学びで追究し発信する力を育成するための授業

美術科では豊かな学びの中でどのような授業が、豊かな表現力を育成し、確かな基礎的能力をつけられるのか、生徒が主体的に学習を進められるのか、「習得」と「探究」に着目して考えてみる。

美術では用具の知識、絵の具の塗り方など、表現するための用具の技術や知識を関心・意欲、鑑賞能力をもって理解することが「習得」であると考え。例えば、1年生の「オリジナルマークをつくろう」では初めてポスターカラーを使う。そこで、色の基礎である12色相環や色の三原色を学んだ後、ポスターカラーの使い方について学ぶ。ポスターカラーの塗り方は水の調整が重要なポイントである。生徒は、ためし塗りをしながら、どの割合が一番塗りやすいのか学習する。この場面が基礎的能力の育成になる。しかし、単に知識や技能を教えるだけでは豊かな表現力とは言えない。意欲を持って主体的に活動させるには、自ら主題を見つけ、発見し、解決をしていくことで、生徒の美意識や美的感覚を高めることが重要であると考え。このことは次の「探究」にも関わってくる。美術でいう探究の場面は、作品を制作する場面で、自分の発想や想像したことを、より確実に作品にするにはどうすればよいか、試行錯誤する場面であると考え。オリジナルマークで言えば、「自分らしさとは何か」を探究しながら作品をつくることである。仕上げた作品を発表し、みんなで鑑賞し、コメントを通じて自分の作品を改めて見直すことができる。以上の相互作用の結果、表現する喜びや学びの達成感や達成感を味わうことができると考える。そうすれば、次への作品への意欲につながり、自分の可能性を広げていくことにつながる

と思われる。

授業の実践としては、美術の選択教科や総合的な学習の時間において、デジタルカメラやコンピューターを使ったICTを活用した授業を取り入れている。ICT教育は本校研究の「豊かな学びで個をはぐくむ」ための「世界と結ぶ学び」に位置づけられている。

MSAのアニメイク〜オリジナルアニメーションをつくろう〜では「EVAアニメーター・キッズ」(日本文教出版)のソフトを使用し、作品をつくる。コンピューターの操作を学ぶだけでなく、「誰に」「何を」伝えたいのかを考え、それを発信し、伝えるという表現力の向上に視点を当てている。また、MSBではクレイアニメとしてデジタルカメラで1コマずつ撮影し、それをコンピューターで編集し、再生するといった授業も取り組んできた。また、総合的な学習の1年生の授業ではデジタルカメラと「パワーポイント」のソフトを使ってプレゼンテーションをし、スキルアップを目指す授業など、ICTを活用した授業を行ってきた。今後美術科においては、必修授業においても、鑑賞の授業や、生徒作品のプレゼンテーションなど多様な表現活動の場で活用していきたいと考えている。以上のことから美術科では、習得、探求のサイクルが相互作用して豊かな学びが育まれると考える。

注) ICT・・・Information and Communication Technology の略で、情報通信技術を表す言葉である。日本ではIT (Information Technology) が同義で使われているが、ITに「Communication (コミュニケーション)」を加えたICTの方が、国際的には定着している。(電子行政用語集より)

参考文献 中等教育資料 各教科の改善／充実の視点・・・美術、工芸
教職研修

3. 成果と課題

本年度の研究について、成果として、次の点が挙げられる。個性を拓く学びでは、技法や技術の習得、感受力の向上。社会につなぐ学びでは、作品を共通理解することによって、造形表現力や発信力がついたこと。世界に拓く学びでは、自国文化の伝承美・継承美を学ぶことによって情操を培い、世界に目を向けることができた。具体的には、アニメーション制作で、情報共有、ストーリーの面白さなど理解することで、お互いの技術が向上し、アニメーションの工夫が増えた。ネットワーク上で情報提供ができ、いつでも友達の見られた。また、日本の工芸の美を学習することで、世界に日本の工芸品がたくさん大切に保管され、技術が伝承されていることなどが理解できたなどである。

これからの課題としては、自分の考えや思いを豊かに表現する「個性を拓く学び」を明確にする必要がある。生徒の感動体験が少なくなっている中で、どれだけ授業で生徒に感動を与えられるかが情操をより豊かにすることに関わってくると考える。しかし、どれだけ生徒個人の情操が豊かになったかなど明確にすることは難しい。作品のポートフォリオは教師が評価の為にだけに使用するのではなく、生徒自身の成長も図ることができるような形として残していけたらいいのではないだろうか。また、他者を学び、自分を見つめるなどの方法も考えられる。今後、どのような教師の手立てが個性を拓く学びであるのかさらに追求していく必要があると感じた。

実践 選択教科 2・3 年生

① 題材について 選択MSA アニメイク ～自分でつくるアニメ～

② 題材（講座）について

この講座では、アニメーションを制作する活動を通して、表現方法に関心を高めるとともに、音楽と色彩の組み合わせによる表現の広がりを感じ取ったり、形の変化や動きの面白さを生かしたアニメーションを表現したり、人に伝えるという表現力をつけることをねらいとしている。

この授業は「EVA アニメーター・キッズ」というソフトウェアを使用し、コンピューターを使ってアニメを制作する授業である。文部科学省では、初等中等教育段階における教育の情報化を推進しており、その実現のために必要な「学校のICT環境の整備」と「教員のICT指導力の向上」という目標を立て、取り組んできている。ICT教育について、広く国民の理解を得るため、教育の情報化に関する各種の取り組みを全国的・集中的に実施し、ICT教育の促進を図っている。（平成18年3月～31日教育の情報化強化月間HPより一部抜粋）また、美術科学学習指導要領ではビデオやデジタルカメラなどのICT活用の授業が求められている。そこで、筆や鉛筆などの道具のような表現用具の一つとしてコンピューターを使用する。

ソフトの機能面では、修正や複製、場面の追加、削除、元に戻すこともすぐにできるという機能が充実している。よって、生徒は試行錯誤しながら自分の満足できる作品をつくりあげることができるので、何度でもやり直しができ、失敗がほとんどなく、生徒の「もっとこうしたい」という表現欲求が増すにつれ、機能を学び、自分の更なる挑戦へつながっていくと考えている。コンピューターで絵を描くこと自体、ほとんどの生徒が初めてであり、アニメーションを見ることはあっても、実際自分が制作するとすれば経験者は皆無に近いが、描画が苦手でも、マウスを使って描くことは興味をもつ生徒が多い。

指導に当たっては、はじめに、以前の生徒作品を鑑賞させ、それぞれの作品の構成のよさを感じ取らせる。テレビで見るようなアニメーションでなく、自分たちが作ったアニメーションでも、見ているだけで楽しく、わかりやすく、言葉がなくても思いが伝わるという魅力的な力があることに気づかせることで、表現の工夫や感じ方を広げさせていく。

制作段階では「誰に」「何を」伝えるかを考え、相互鑑賞を通して、自分の考えや思いを伝わりやすくするにはどのような効果が必要なのか、さまざまな表現方法を探ったり、獲得していくことができるようにする。豊かな訴求力を持つアニメーションへの関心を高めるとともに、その表現の特質を理解し、音楽との組み合わせや、動きや変化の面白さを生かしたアニメーションを発想・表現する。この繰り返しの学びが、「習得サイクル」と「探究サイクル」であり、本研究の豊かな学びにつながると考える。アニメーションを通して、表現の広がりを感じ取ったり、表現の工夫をする活動が個性を拓く学びであり、それを他者に伝えることが社会につながり学びであると考えらる。ICTを利用することによって世界と結ぶ学びにつながると考えている。

③ 学習目標と評価基準

学習の目標 評価基準	豊かな訴求力を持つアニメーションへの関心を高めるとともに、その表現の特質を理解し、音楽との組み合わせや、動きや変化の面白さを生かしたアニメーションを発想・表現する。
美術への関心・意欲・態度	アニメーションに関心を持ち、見ているだけで楽しく、わかりやすく、言葉がなくても思いが伝わる表現ができる。
発想構想の能力	アニメーションの機能を理解し、場面の变化や一定の時間の中での形や色の変化の面白さを発想し、構想することができる。

創造的な技能	自分の伝えたい内容に合った表現効果を利用し、動きの変化を考えた作品を作り上げることができる。
鑑賞の能力	アニメーション制作の工夫などについて、他者の表現の特徴などを感じ取り、意見を発表したりしながら鑑賞できる。

④ 学習計画（単元構成表）

学習過程	学習の中心	教師の働きかけと学びのサイクルについて	観点
鑑賞 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> エバアニメーションのホームページを開き、このソフトで制作したアニメーションを鑑賞し、面白さを体験する。 エバアニメーターのソフトの「サンプル」をみる。 	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションの鑑賞を通して、楽しさやわかりやすさ、動きの面白さを感じ取らせるように、中学生が作った作品を主に流すようにする。 アニメーションの多様な表現に気づき、動機づけや意欲喚起を起こさせるようにする。 <p>『習得』『探究』</p>	【関】
制作 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションソフトの使い方を学ぶ。 簡単なアニメーションをつくる 	<ul style="list-style-type: none"> ソフトの使い方の説明をし、理解させ、アニメーションができる方法を習得する。 テーマに関係なく、自由に表現させ、使い方に慣れさせる。 <p>『習得』 『習得』</p>	【関】 【発】
制作 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションにおいて重要であるストーリーを考察する。「誰に」「何を」伝えるかを考える。(シナリオ設計) 	<ul style="list-style-type: none"> シナリオ設計では楽しく、面白い作品や啓発的な作品になるように指示し、イメージを具体的にノートにメモするように指導する。 思いつかない生徒には、マナーや思いやりの心などテーマを例示し、豊かな発想をさせる。 <p>『探究』</p>	【発】 【技】
制作 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> イメージスケッチをノートに書く。(絵コンテ制作) 	<ul style="list-style-type: none"> 絵コンテを制作させることでよりイメージを具体化させる。 	
制作 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションの特徴である滑らかな動きや変化、豊かな色彩を工夫して表現する。 それぞれの場面にあった背景や音楽を挿入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 制作段階では最初のひとコマは丁寧に描く必要があるが、あとは簡単にコピーでき、動きも与えられるので、コマはすぐに増やすことができることを伝え、滑らかな動きや変化、色彩の工夫などアニメーションの特色を生かした表現にするよう指示する。 残虐的なイメージは見る人の気持ちを考え、やめるようにさせる。 視点を変えたり、角度を変えたり、ズームイン、ズームアウトなど、「見方」の変換による工夫も取り入れさせる。 <p>『習得』『探究』 『習得』『探究』</p>	
中間発表 (1時間)	◎作品を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの作品を鑑賞し、工夫点や改善点に気づかせ、評価させる。 自分の思いを伝えるにはどのような表現方法がよいか考えさせる。 <p>『探究』 『習得』</p>	【鑑】 【発】

制作 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> 友達に意見などを参考に、もう一度作品を見直し、手直しし、作品を完成させる。 	<ul style="list-style-type: none"> どのようにすれば表現が深まるか考え、効果的な表現を追究する。 『探究』	【発】 【技】
鑑賞 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> 鑑賞 	<ul style="list-style-type: none"> どんなところを工夫しなおしたのか改善点も含め、アニメーションの特徴を生かした作品の表現になっているのかじっくり鑑賞させる。 『探究』	【鑑】

⑤ 本時の目標

アニメーション制作の工夫などについて、他者の表現の特徴などを感じ取りながら鑑賞し、意見交換をしながら、よりよい表現の工夫を追究する。

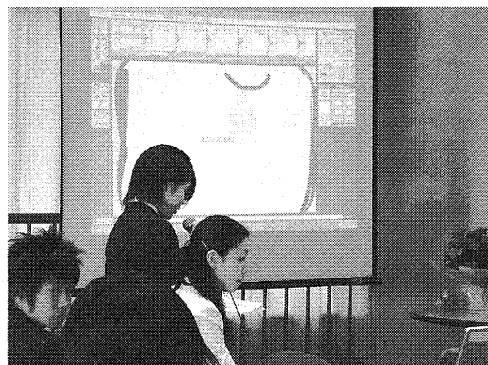
⑥ 本時の展開

学 習 活 動	教 師 の 支 援	備 考
<ul style="list-style-type: none"> コンピューターの起動 個人発表 作品の再生 アニメーションを映した後、作品の意図や目的、工夫したポイントなど作品について説明する。 相互評価 鑑賞者は友達の作品の工夫している点と改善したほうがよいところなどを発見し、よりよい表現方法を追求し、質問し、意見を交換する。発表者は質問に答え、意見を参考にしながら自分の作品を見直し、表現意図に合ったアニメーションの構成を考える。 評価カードの交換 授業のまとめ 自分の作品を見直し、次の制作に生かせるよう、よかったところや改善点をノートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 発表者の発言に基づき作品の面白さや工夫点、改善点を鑑賞者が発見できるように助言する。 中間発表であるので、未完成の部分はこれからどう展開していくのか、説明させる。 主にアニメーションの滑らかな動き、伝えたいことの表現の工夫、物語の展開の3つに注目させ、よりよい表現の工夫とはどんなことを行えばよいか、自分の意見をまとめ、発表させる。 お互いのよさを認め合い、アニメーション表現の広がりを感じとらせる。 作品を仕上げるために必要な工夫はどのようなものか、友達の意見を参考にしながら考えさせる。 未完成の部分については今後の展開をどのようにしていきたいか構成を考えさせ、ノートにまとめるように指示する。 紙芝居や4コマ漫画のように場面の展開が急激ではなく、アニメーション独特のよさである、形や色がスムーズに変化していく表現の方法を使用するように促す。 台詞が多くてはアニメーションの特徴を利用できていないので、できるだけ言葉の表現を少なくしながら思いが伝わるようにするにはどうすればよいか考えさせる。 積極的に発表できない生徒には評価カードにしっかり記入するように指示する。 友達の作品の表現技術をまねしたり参考にしてもよいことを伝え、次の制作に生かすように促す。 	<p>事前に評価カードとノートを配布プロジェクターを通して再生</p> <p>(評価の観点)</p> <p>映像の表現力 思考の表現力 ストーリー展開の表現力</p>

⑦ 結果と考察

この講座では、豊かな訴求力を持つアニメーションへの関心を高めるとともに、その表現の特質を理解し、音楽との組み合わせや、動きや変化の面白さを生かしたアニメーションを発想・表現することを目標にしたものであった。生徒たちはアニメーションを制作することに、抵抗なく多様な発想が見られた。

生徒たちの発想は①交通安全②環境保護③健康啓発などに別れた。教師側としては、外見的な啓発ではなく、気持ちが優しくなったり、思いやりの心がもてるような心理的な啓発のアニメーションを狙っていたのであるが、実際、①と②の発想が多



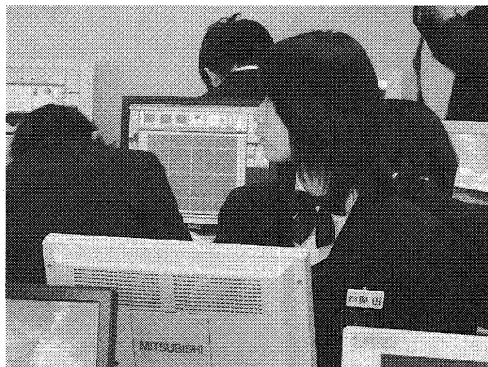
く見られた。〇〇を守ろう！〇〇禁止！などが生徒にとっては発想が簡単であったようである。また、教師が提示したサンプルのアニメーションにも心をテーマにしたものが少なく、イメージとして沸きにくかったことが影響していると思われる。この発想の段階で教師がどれだけ生徒の力を引き出せたであろうか。やはり指導・支援が行き届かなかったことは反省すべき点である。

動きや変化の面白さについては、ソフトの機能面が生かされ、人の動き、物の動きの変化だけでなく、背景が動いていくような、見ている者の視点が変化するような作品など、多様な表現が生まれ

た。教師側は、場面の転換や、視点の転換の注意を促し、豊かな発想につながるようにした。ここでの「視点の変化」という教師のねらいはほとんどの生徒はクリアできたと思われる。

一般に美術科における問題解決には「技術支援」が必要な場合が多い。しかし、この題材では、全ての機能を使いこなせなくても、ストーリーの展開に合わせて動きと変化をつけることは容易である。一枚一枚の画面を丁寧に作った後、「再生」することで「できた」という満足感や「楽しい」という感情が生まれる。この思いが生徒の更なる「次はこうしたい」という挑戦意欲につながったのだと考えられる。このことはICT活用のメリットといえるだろう。

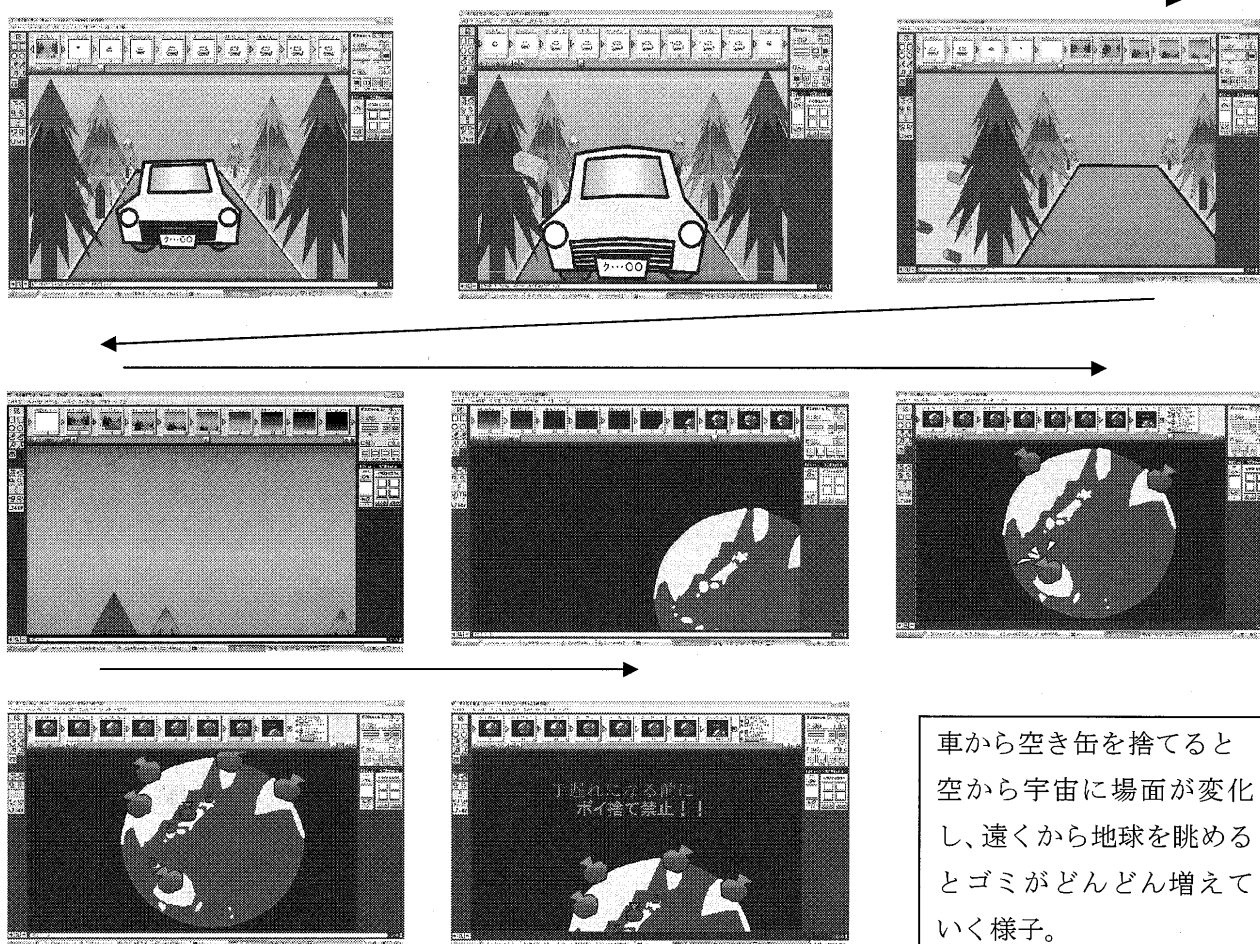
生徒の感想では楽しかった。という感想が一番多く、次に、人の作品を見て、すごいなと思った。知らない機能を使っていた。また続けて作りたい。などが多かった。しかし、思うように進まなかったという生徒も多かった。このことから、生徒が感じ取った楽しみは何よりも個性の伸長に役立ったと考える。



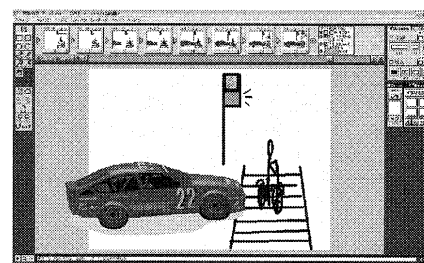
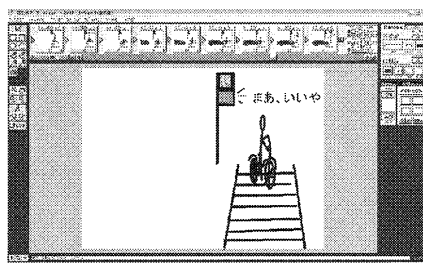
同じテーマでも、構成・編集によっては作者の意図が反映されると、まったく違う作品ができるということが理解でき、本研究の個性を拓く学びにつなげることができたと考える。しかし、思うように進まなかった原因は、教師の支援は個人的なものが多かったと反省せざるを得ない。個人のスキルの向上も必要だが、全体に共有するスキルアップの機会がもっと必要であった。相互評価では、生徒間でもっと活発な意見交換ができれば、より表現や発想豊かに取り組めただろう。

この講座では、全体を通して他者から学ぶ支援方法が大切であり、豊かな感受力は豊かな教師の指導力であると切に感じた。

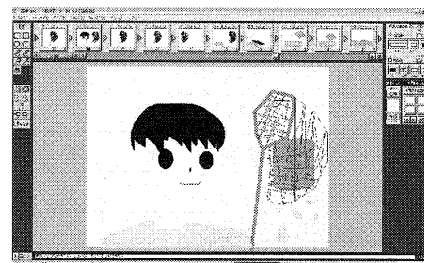
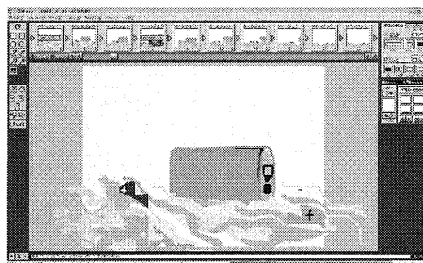
資料1 生徒作品 **ポイ捨て禁止**



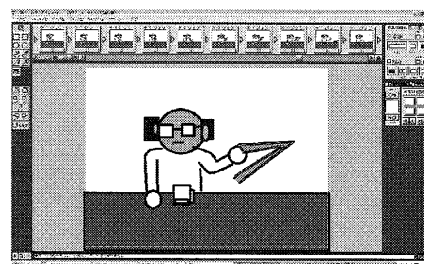
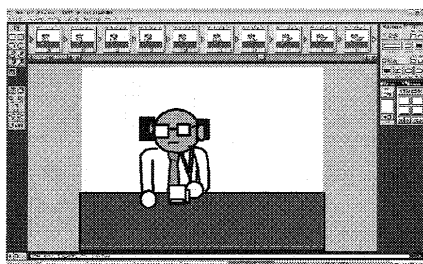
交通安全



環境保護



飲酒運転
禁止



資料2 評価カード

年 組 氏名
タイトル ()

①アニメーションの特性について	○
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	△
②ソフトの機能について	△
伝えたいことの表現の工夫	△
音・色の工夫	○
③ストーリー	△
起承転結がある。	△
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
全体的に、90年代のアニメーションの良さを
よく表現できていたと思います。
もう少しストーリーを深めたいと思います。

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (空きかん)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	△
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	○
③ストーリー	
起承転結がある。	○
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
少し画面がとまるところもありますが
ストーリー性もあっていいと思います。
音楽と映像はあってたと思います。

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (環境破壊)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	○
③ストーリー	
起承転結がある。	△
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
わかりやすかったです。絵もゴキが地球上
に増えていくのがよくて、最後の言葉がな
くてわかりやすくていいと思います。

年 組 氏名
タイトル (交通事故)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	○
③ストーリー	
起承転結がある。	○
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
てんかいはよくて、でもよく伝わる
と思いました。
車がリアルでした。

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (ホイキ捨て禁止)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	○
③ストーリー	
起承転結がある。	○
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
伝えたいことがよくわかって
よかったです。

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (たばこ)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	△
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	○
③ストーリー	
起承転結がある。	△
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
細かくてキレイでした。テレビのCMとか
でもそれな感じでした。

年 組 氏名
タイトル (現実主義)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	△
視点の変化がある。	×
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	△
音・色の工夫	△
③ストーリー	
起承転結がある。	×
展開の面白さ。わかりやすさ。	×

コメント
説明がとっても少しわかりにくか
です。もう少しアニメーションで表現した
方がいかなと思います。

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (あきかん)

①アニメーションの特性について	
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	
伝えたいことの表現の工夫	△
音・色の工夫	△
③ストーリー	
起承転結がある。	△
展開の面白さ。わかりやすさ。	△

コメント
視点かがわってよく

評価者 ()
発表者

年 組 氏名
タイトル (かんきょうばい)

①アニメーションの特性について	○
スムーズにアニメが動いている。	○
視点の変化がある。	○
②ソフトの機能について	○
伝えたいことの表現の工夫	○
音・色の工夫	△
③ストーリー	○
起承転結がある。	△
展開の面白さ。わかりやすさ。	○

コメント
車がよくてきれい。良い課
目です。